

1 Informations importantes

Merci d'avoir choisi Pokémon™
Mystery Dungeon: Gates to Infinity,
conçu pour la console
Nintendo 3DS.

Veuillez noter que dans ce mode
d'emploi, « Nintendo 3DS » se
réfère aux consoles Nintendo 3DS et
Nintendo 3DS XL. Veuillez lire
attentivement ce mode d'emploi
avant de démarrer le logiciel.

Veuillez également lire le mode
d'emploi Nintendo 3DS pour plus de
détails. Vous y trouverez des trucs
et astuces qui vous permettront de
profiter de votre console au
maximum.

⚠ IMPORTANT

Avant d'utiliser ce logiciel, veuillez
lire attentivement tout le contenu
vous donnant des informations sur la
santé et la sécurité dans le menu
HOME.

Pour accéder à cette application,
touchez  dans le menu HOME,
puis touchez **Démarrer** et lisez
attentivement le contenu de chaque
section. Lorsque vous avez terminé,
appuyez sur HOME pour retourner
au menu HOME.

Veuillez lire attentivement les
instructions dans le mode d'emploi
Nintendo 3DS, y compris la section
sur les informations sur la santé et la
sécurité, avant d'utiliser ce logiciel
Nintendo 3DS.

IMPORTANT

Votre console Nintendo 3DS et ce
logiciel ne sont pas conçus pour
fonctionner avec des appareils non
autorisés ou des accessoires non
agréés. L'utilisation de tels produits
peut être illégale et annule toute
garantie. Elle contrevient également à
vos obligations selon le contrat
d'utilisation. De plus, une telle
utilisation pourrait vous blesser ou
causer des blessures à d'autres; elle
pourrait aussi occasionner un mauvais
rendement de votre console
Nintendo 3DS (et services connexes)
et/ou l'endommager. Nintendo et ses
fabricants ou distributeurs autorisés ne
peuvent être tenus responsables des
dommages ou des pertes qui
pourraient être causés suite à
l'utilisation d'un appareil non autorisé
ou d'un accessoire non agréé. À moins
d'autorisation spéciale, le copiage de
tout logiciel Nintendo est illégal et
strictement interdit par les lois
domestiques et internationales
régissant la propriété intellectuelle.
Les copies de « sauvegarde » ou
d'« archivage » ne sont pas
autorisées.

Nintendo respecte la propriété
intellectuelle d'autrui et demande à
ses fournisseurs de contenu
Nintendo 3DS de faire de même.
Conformément au Digital Millennium
Copyright Act aux États-Unis, à la
Directive européenne sur le commerce
électronique dans l'Union européenne,
ainsi qu'à d'autres lois applicables,
Nintendo of America Inc. se réserve le
droit d'enlever, dans les circonstances
jugées appropriées et à sa discrétion,
tout logiciel Nintendo 3DS qui semble
enfreindre la propriété intellectuelle
d'autrui. Si vous croyez que votre
travail a été copié d'une manière qui
constitue une infraction aux droits
d'auteur, veuillez visiter
www.nintendo.com/ippolicy afin de
consulter la politique complète et
comprendre vos droits.

Protection de la vie privée

Ce logiciel vous permet de partager
des renseignements, tels que votre
Pokémon et les noms de
personnages de Pokémon, avec
d'autres utilisateurs via la
communication sans fil locale.
Veuillez prendre les informations
suivantes en considération lorsque
vous partagez des renseignements
personnels par le biais de ces
fonctions.

- Afin de protéger votre vie privée,
ne révélez aucune information
personnelle lorsque vous
communiquez avec d'autres
joueurs, incluant votre nom de
famille, votre numéro de téléphone,
votre date de naissance, votre âge,
le nom de votre école, votre
adresse courriel et l'adresse de
votre domicile.

© 2013 Pokémon.
© 1995-2013 Nintendo/
Creatures Inc./GAME FREAK inc.
© 1993-2013 Spike Chunsoft.

Trademarks are property of their
respective owners. Nintendo 3DS is
a trademark of Nintendo.

CTR-P-APDE-USZ



Explorer des donjons

Le but de ce jeu est d'explorer plein de Donjons

Mystère (p. 7).

Créez une équipe regroupant jusqu'à quatre Pokémon pour traverser les donjons et vaincre les ennemis qui s'y trouvent en utilisant tous les objets que vous y récolterez.



Accepter des missions

Votre Pokéden (Pokémon

Paradise, p. 14)

est le quartier général de votre compagnie d'aventuriers. Dans votre Pokéden, vous pouvez accepter des missions (p. 15) d'autres Pokémon. Vous recevrez des récompenses telles qu'objets ou argent (P) en les accomplissant. Elles vous permettront aussi d'avancer dans le scénario.



Développer votre Pokéden

Lors de votre première visite à Pokéden, vous

découvrirez qu'il

ne s'y trouve pas grand-chose. Heureusement, en progressant dans le scénario, vous aurez la possibilité de défricher le terrain puis d'y construire des stands pour agrandir votre Pokéden (p. 14)!



Mode Camarades (Companion Mode)

Quand vous aurez atteint un certain point du scénario, vous pourrez utiliser le mode Camarades (Companion Mode). Il vous permettra de contrôler dans votre Pokéden un Pokémon différent du personnage principal, et de jouer avec des amis via la communication sans fil locale (p. 22).

Note : En mode Camarades (Companion Mode), vous n'aurez accès qu'à Pokéden et aux différents donjons. Le Village Relais (Post Town) sera hors d'atteinte, mais ses boutiques apparaîtront dans Pokéden (Pokémon Paradise).



Menu Principal

À l'écran titre, touchez l'écran tactile ou appuyez sur **START** pour accéder au Menu Principal.

Jouer le scénario principal.....

Nouvelle partie (New Game)

C'est l'option qui apparaîtra lorsqu'il n'y a aucune donnée de sauvegarde. Choisissez-la pour commencer une nouvelle aventure.

Continuer (Continue)

Cette option apparaîtra une fois que vous aurez sauvegardé votre progression dans le Village Relais (Post Town) ou à Pokédén (Pokémon Paradise) avant de quitter le jeu. Choisissez-la pour reprendre votre aventure là où vous l'avez interrompue.

Reprendre à partir d'un donjon (Resume from Dungeon)

Cette option apparaîtra si vous avez sauvegardé dans un donjon. Choisissez-la pour reprendre l'aventure à l'intérieur du donjon.

Abandonner cette partie (Give Up on Rescue)

Cette option apparaîtra si vous vous faites battre dans un donjon (p. 10) et que vous attendez de l'aide. Choisissez-la pour arrêter d'attendre du secours et pour recommencer avant l'endroit où vous avez été vaincu.

Revenir à soi (Revive)

Cette option apparaîtra si un joueur vous sauve après vous être fait battre dans un donjon. Choisissez-la pour reprendre votre aventure à l'endroit où vous avez été battu.

Recherche de Magna Porta (Discover a Magnagate!, p. 26).....

Utilisez l'appareil photo extérieur pour chercher un donjon à explorer rapidement.

Courrier mystère (Wonder Mail, p. 27).....

Saisissez le bon code cadeau pour recevoir un courrier mystère (Wonder Mail).

Contenu téléchargeable (DLC, p. 25).....

Permet d'acheter des donjons supplémentaires.

Renommer la compagnie (Change Team Name).....

Permet de renommer votre compagnie.

Effacer la sauvegarde (Delete Save).....

Permet d'effacer les données de sauvegarde de votre aventure.

Note : Certaines options ne seront disponibles qu'après avoir atteint un certain point dans le scénario.



Sauvegarder l'aventure

Attention à toujours sauvegarder avant de quitter la partie.

Sauvegarder hors d'un donjon.....

Choisissez « Save » dans le menu (p. 21).

Vous pourrez aussi sauvegarder votre progression chaque fois que vous vous reposerez dans votre maison, après certains événements, ou encore lorsque vous changerez de mode (p. 21).



Sauvegarder dans un donjon.....

Dans un donjon, vous devrez choisir l'option « Quick Save » (p. 20) dans le menu. Cela créera une sauvegarde temporaire et vous renverra au Menu Principal.

Note : La sauvegarde temporaire sera effacée quand vous reprendrez votre partie.

- Certaines actions peuvent entraîner une perte de données définitive, par exemple éteindre et rallumer la console de façon répétée, ou retirer la carte de jeu ou la carte SD pendant une opération de sauvegarde. Une mauvaise connexion causée par de la saleté ou de la poussière dans les ports de la console peut également entraîner une perte de données définitive.



Effacer la sauvegarde

Choisissez « Delete Save » depuis le Menu Principal pour effacer toute donnée de sauvegarde existante.

Note : Les données effacées ne peuvent pas être récupérées. Assurez-vous bien que vous voulez vraiment effacer votre sauvegarde avant de choisir cette option.

5 Comment jouer

Le jeu se contrôle principalement avec les boutons, mais dans certains cas il est aussi possible d'utiliser l'écran tactile dans les menus.

Note : Si vous fermez la console alors que vous utilisez le mode sans fil local ou lorsque vous consultez le contenu téléchargeable, elle ne se mettra pas en mode veille.



Dans tous les cas

Déplacer le curseur	○/+
Confirmer	(A)
Faire défiler le texte	(A)
Annuler	(B)
Faire défiler le texte automatiquement	(B) (maintenir enfoncé)



Saisir du texte

Pour saisir le nom d'un personnage ou de l'équipe.

Déplacer le curseur	○/+
Choisir un caractère ou confirmer	(A)
Effacer un caractère	(B)
Changer de clavier	[L]/[R]
Déplacer le curseur sur « END »	[START]



Hors d'un donjon

Voici comment jouer dans le Village Relais (Post Town), Pokéden (Pokémon Paradise), ou à l'un des étages d'un donjon qui n'est pas découpé en grille (p. 7).

Marcher	○/+
Courir	○+(B)/ ++(B)
Inspecter, parler à un Pokémon	(A)
Afficher le menu	(X)
Changer l'affichage de l'écran tactile	[START]

6 À l'intérieur d'un donjon

Voici comment jouer à l'intérieur d'un donjon.

Se déplacer	 /+
Courir	 +  ++ 
Se déplacer en diagonale	 +   ++
Agir, attaquer, regarder	
Regagner des PV sans se déplacer	 +  (maintenir enfoncés)
Afficher le menu des objets	 (brièvement)
Afficher l'historique des messages	 + 
Afficher le menu	
Faire face à un Pokémon proche	
Passer les animations	 (maintenir enfoncé, seulement après l'avoir activé dans les options)
Afficher la grille et la ligne de visée	 (maintenir enfoncé)
Regarder alentour	 + 
Se tourner sans se déplacer	 +  /  ++
Utiliser une capacité	 +  /  +   +  /  + 
Utiliser une attaque combinée	 + toucher brièvement l'écran tactile
Lancer un objet	 + 
Changer l'affichage de l'écran tactile	



Aller dans un donjon

Il y a différentes façons d'aller dans un donjon.

Depuis le croisement

Le croisement (crossroads) se trouve entre le Village Relais (Post Town) et Pokéden (Pokémon Paradise). Prenez la route vers le nord, et l'écran de sélection de donjons (Select Dungeon) apparaîtra.



Traverser la Porte des Missions

Si vous acceptez une mission dans Pokéden (p. 15), la Porte des Missions (Request Gate) s'ouvrira, vous permettant d'aller dans le donjon pour accomplir cette mission.



Qu'est-ce qu'un Donjon Mystère?

Un Donjon Mystère est un endroit étrange apparaissant dans une grotte, sur une montagne, ou dans tout un tas d'autres endroits. Chaque fois que vous y pénétrez, sa structure est modifiée. Une fois à l'intérieur, vous ne pouvez en sortir qu'en trouvant la sortie... ou en étant vaincu.

Étages et escaliers

Chaque donjon est découpé en plusieurs étages, reliés entre eux par des escaliers. Marchez sur les escaliers, et un message apparaîtra. Choisissez « Yes » pour continuer vers l'étage suivant. Attention, car vous ne pourrez pas revenir en arrière après avoir progressé.

Tours

Dans un donjon, chaque tour se passera ainsi : d'abord vous, puis vos alliés, puis les Pokémon ennemis. Chacun effectuera une action dans ce tour. Le tour ne commencera pas tant que vous n'avez pas effectué d'action.

Note : Si vous passez trop de tours au même étage d'un donjon, une bourrasque vous emportera au-dehors, faisant échouer votre mission.

Étages sans grille

Certains étages ne sont pas découpés naturellement en grille. Ces étages ne se jouent pas par tour, et vous pouvez vous y déplacer comme dans le Village Relais ou Pokéden. Toutefois, si vous vous approchez d'un ennemi, le jeu basculera en tour par tour, et le combat commencera.



Finir un donjon

Vous pouvez finir un donjon en atteignant son dernier étage ou en complétant la mission pour laquelle vous y avez été envoyé. Les résultats de votre aventure seront affichés, et vous n'aurez qu'à appuyer sur **A** pour quitter le donjon.

Degré de mystère

À mesure que votre aventure progresse, les donjons seront attribués un degré de mystère. Des choses mystérieuses se produisent dans les donjons où le degré de mystère est élevé. Par exemple, le donjon pourra avoir des règles spéciales, ou vous pourrez soudainement être envoyé dans un autre donjon.



8 L'écran dans un donjon

Si vous maintenez **Y** enfoncé, la grille apparaîtra et la direction vers laquelle vous faites face sera colorée en orange.

Note : Vous pouvez faire en sorte que la grille soit toujours affichée en allant dans le menu, puis en choisissant « Others » puis « Options » (p. 20) et en activant l'option désirée.



1 Numéro de l'étage

2 Autres Pokémon

Un **Y** apparaîtra aux pieds des Pokémon alliés, et un **X** aux pieds des Pokémon ennemis.

3 Messages

Vous trouverez ici des informations sur les combats et sur les objets ramassés. Si vous ne touchez pas les boutons pendant un moment, quelques informations de jeu (p. 16) apparaîtront.

4 Votre statut

Votre nom, niveau, et PV/PV maximums seront affichés ici. Si vos PV (HP) tombent à 0, vous serez vaincu (p. 10).

5 Écran tactile

Appuyez sur **START** pour changer le type d'information affiché sur l'écran tactile. Dans l'ordre seront affichés le plan du donjon (Dungeon Map), des informations sur les commandes (Control Info), les stats de votre équipe (Party Status), et des détails sur la mission (Job Notes) (si vous avez accepté une mission).

9 Plan du donjon

Le plan se dessinera au fur et à mesure de votre exploration du donjon. Pokémon et objets y figureront également.



Pokémon alliés

Note : L'icône du Pokémon que vous contrôlez clignote



Pokémon ennemis



Pokémon recherchés



Objets sur le sol



Obstacles et portes



Escaliers



Pièges



Case Miracle (Wonder Tile)

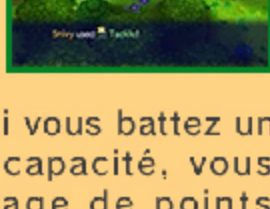


Règles du combat

Vous utilisez des capacités pour combattre les ennemis. Battez-les pour gagner des points d'expérience. Quand un Pokémon a accumulé assez de points d'expérience, il gagne un niveau et devient plus fort.

Utiliser des capacités

Maintenez **[L]** enfoncé, puis appuyez sur **(A)**, **(B)**, **(X)** ou **(Y)** pour utiliser une capacité (p. 19). Si vous battez un ennemi avec une capacité, vous gagnerez davantage de points d'expérience. Mais les utiliser fait baisser leurs PP. Quand les PP d'une capacité tombent à 0, vous ne pourrez plus l'utiliser.



Attaque combinée

Quand, dans un donjon, les cœurs des membres de votre équipe battent à l'unisson, vous pouvez maintenir **[L]** enfoncé et toucher l'écran tactile pour lancer une attaque combinée. Toute votre équipe combine ses forces pour déclencher une attaque terrible sur tous les ennemis alentour. Selon le type du Pokémon que vous contrôlez, d'autres effets peuvent s'y ajouter, par exemple une récupération de PV.



Note : Il faudra attendre que les membres de votre équipe soient à nouveau synchronisés pour lancer une nouvelle attaque combinée.

De nouveaux alliés

Après avoir progressé dans l'histoire, vous pourrez recourir aux services de Maraiste Management (Quagsire Assembly, p. 14). Après cela, lorsque le meneur de votre équipe battra un Pokémon ennemi dans un donjon, vous aurez une chance que ce Pokémon rejoigne votre équipe.

Note : Si vous avez déjà quatre membres dans votre équipe et que vous y acceptez un nouveau Pokémon, vous devrez envoyer l'un de vos membres patienter à Pokédén (Pokémon Paradise).



Évolution des Pokémon

Quand un Pokémon atteint un certain niveau ou utilise un certain objet, il peut évoluer. Quand il évolue, le Pokémon devient plus fort : ses stats augmentent, et il pourra apprendre de nouvelles capacités. Mais attention : les Pokémon ennemis dans les donjons peuvent aussi évoluer.

Note : Vous et votre partenaire ne pouvez pas évoluer avant d'avoir fini l'histoire principale.



Problèmes de statut et baisses de stats

Certaines attaques ennemies peuvent changer le statut des Pokémon de votre équipe ou baisser leurs stats. Les problèmes de statuts disparaissent après un certain nombre de tours ou après avoir atteint l'étage suivant, et ils peuvent aussi être soignés avec des objets, par exemple des graines ou des Baies. Les stats baissées reviennent à la normale en marchant sur une Case Miracle (Wonder Tile, p. 11) ou en atteignant le niveau suivant.



La défaite...

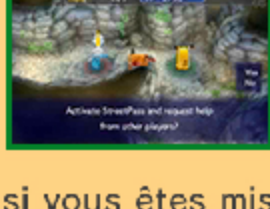
Si les PV du Pokémon que vous contrôlez tombent à 0, il s'évanouira.

Dans ce cas, vous échouerez dans votre mission et vous serez ramené à Pokédén (Pokémon Paradise). Si vous n'avez pas de chance, il est aussi possible que vous perdiez des objets.

Note : Selon les missions, il peut aussi arriver que vous échouiez si l'un de vos alliés est mis K.O.

Demander de l'aide

Dans certains donjons, vous pourrez appeler d'autres joueurs à l'aide via



StreetPass (p. 23) si vous êtes mis K.O.

Note : Vous ne pouvez appeler d'autres joueurs à l'aide qu'un nombre limité de fois au cours d'une même aventure.



Cases et pièges

Dans les donjons, vous trouverez des cases ayant des effets spécifiques quand un Pokémon y entre. Il existe aussi des pièges normalement invisibles.



Cases Miracle (Wonder Tiles).....

Si un Pokémon marche sur une Case Miracle, toutes ses stats seront réinitialisées, aussi bien celles qui ont augmenté que celles qui ont baissé.



Objets et argent (P)

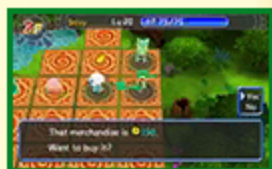
Marcher sur un objet ou un (P) à terre dans un donjon vous permet de le ramasser. Les objets peuvent être utilisés ou examinés en ouvrant le menu et en choisissant « Items » (p. 17).



Note : Si votre Sac est plein, vous ne pourrez plus ramasser d'objets.

Boutiques dans les donjons

Kecleon a ouvert une boutique dans certains donjons. Vous pouvez ramasser les objets qui sont au sol et parler à Kecleon pour les acheter. Vous pouvez aussi poser les objets au sol et lui parler pour les vendre.



12 Écran de jeu hors donjons



1 Icônes

 indiquera les personnages auxquels vous pouvez parler, et  indiquera les objets que vous pouvez examiner.

2 Écran tactile

 montre où vous êtes sur la carte. Appuyez sur START pour changer le type d'informations affiché sur l'écran tactile : la carte, les commandes du jeu, puis les statuts de votre équipe.

Le Village Relais (Post Town) regorge de Pokémon et d'endroits utiles.



Boutiques du Village Relais

Le nombre de boutiques ouvertes augmente au fur et à mesure de l'histoire.

Boutique de Kecleon.....

Vous pouvez y acheter ou y vendre des objets.

Quand vous choisissez quels objets acheter ou vendre, vous pouvez appuyer sur **[R]** pour sélectionner plusieurs objets à la fois.



Boîte Dépôt.....

Vous pouvez déposer des objets et des **[P]** dans la Boîte Dépôt (Deposit Box). Les objets déposés n'en disparaîtront pas, même si vous êtes battu dans un donjon. Choisissez « Recommended Sets » pour retirer des lots d'objets utiles d'un coup.



Note : Vous trouverez des Boîtes Dépôt dans Pokédén ainsi que dans certains donjons.

Or Exquis (Glorious Gold).....

Si vous trouvez des Lingots (Gold Bars), vous pouvez les échanger ici contre des objets ou des **[P]**.

Guide du contenu téléchargeable.....

Vous pouvez ici revenir au Menu Principal ou acheter du contenu téléchargeable (p. 25).

Pokéden est le point de départ de toutes vos aventures.



Stands dans Pokéden

Au début, Pokéden est totalement vide, mais au fur et à mesure de l'aventure et de vos efforts pour le développer, de plus en plus de stands y apparaîtront.

Maraiste Management (Quagsire Assembly)

Choisissez « Edit Party » pour afficher une liste des membres de votre compagnie susceptibles de rejoindre votre équipe. En mode Camarades (Companion Mode, p. 2), vous pouvez aussi changer le Pokémon que vous dirigez, et ce sera lui qui mènera l'équipe.



Maraiste Management vous permet aussi de vendre et d'acheter des objets.

Capaciguane (Scraggy's Savvy Moves)

Ce stand vous permet de faire oublier des capacités connues par les membres de votre équipe, ou au contraire de les leur rappeler. Toute capacité apprise en gagnant des niveaux peut être oubliée puis remémorée aussi souvent que vous voulez.

Note : Certaines capacités que vous avez au début du jeu et les capacités apprises avec des CT (TM) ne peuvent pas être remémorées après avoir été oubliées.

V-Roulette (V-Wheel)

Avec un peu de chance, vous pouvez changer la V-Vague (V-Wave, p. 16) ici. Faites tourner la roulette et, si vous gagnez, vous pouvez choisir de quel type vous voulez la V-Vague de la journée. Si vous perdez, rien ne se passe. Vous ne pouvez faire tourner la V-Roulette qu'une fois par jour de jeu.



Développer Pokéden

Vous pouvez développer Pokéden en défrichant le terrain et en y construisant de nouveaux stands.

Note : Pour défricher ou construire, vous aurez besoin d'une certaine quantité de matériaux et de .

Défricher (Prepare Land)

Demandez à la Team Ouvrier (Gurdurr Crew) de défricher un terrain vague en sélectionnant « Prepare ». Choisissez l'endroit à défricher et ce que vous voulez y bâtir.



Construire (Build Facilities)

Une fois qu'un endroit a été défriché, jetez un coup d'œil aux panneaux pour construire un stand. Appelez Ouvrier (Gurdurr) en sélectionnant « Call Gurdurr » puis choisissez le stand que vous voulez voir à cet endroit.



Stands disponibles

Voici quelques-uns des stands que vous pouvez construire dans Pokéden.

Champs
(Fields)

Plantez et faites pousser graines et Baies.

Dôjôs
Capacités
(Move
Dojos)

Faites croître une capacité une fois par jour de jeu.

Graines et
Baies
(Berries and
Seeds)

Boutique qui vend des graines et des Baies.

Vide-
grenier
(Swap
Shop)

Échangez des objets de votre Boîte Dépôt (Deposit Box) dont vous n'avez plus besoin contre d'autres objets.

Hockey
Polagriffe
(Beartic
Slide)

Jouez à un mini-jeu avec le stylet.

Vous pouvez accepter une vaste sélection de missions de la part de Pokémon ayant besoin de votre aide.



Les Tableaux

Consultez le Tableau des Missions (Request Board) et le Tableau des Défis (Challenge Board) pour voir les missions qui vous sont proposées. Après en avoir choisi une, sélectionnez « Go Right Away » ou « Save for Later ». Dans le deuxième cas, elle sera sauvegardée dans votre liste des missions (p. 21), consultable depuis le menu.



Note : Les missions du Tableau des Défis peuvent être disputées avec d'autres joueurs via la communication sans fil locale (p. 22).



Ouvrir la porte

Une Porte des Missions (Request Gate) s'ouvrira si vous choisissez « Go Right Away »



ou si vous parlez à Azumarill au Comptoir et sélectionnez « Hand a Note ». Traversez la porte pour vous retrouver immédiatement dans le donjon de la mission.

Note : La porte de droite concerne les missions du Tableau des Missions, celle de gauche les missions du Tableau des Défis.



Accomplir les missions

Les missions peuvent vous demander de trouver un certain objet ou de retrouver et de parler à un certain Pokémon. Une fois que c'est fait, vous pouvez quitter le donjon et recevoir votre récompense, ainsi que des Points Pokéden (Paradise Points).

Les Points Pokéden

Plus vous accumulez de Points Pokéden, plus votre Niveau de Pokéden (Paradise Rank) augmentera, vous permettant de construire davantage de stands.

Appuyez sur  pour afficher le menu (p. 17-21). Des informations de jeu s'afficheront sur l'écran supérieur.



Les informations et les entrées qui s'affichent dans le menu peuvent être différentes selon que vous êtes dans un donjon ou non.



Informations de jeu

Argent
(Money)

Le nombre de  que vous possédez. Vous gagnerez de l'argent en trouvant dans les donjons ou en accomplissant des missions.

Lingots (Gold Bars)

Le nombre de Lingots que vous possédez.

V-Vague (V-Wave)

La V-Vague du jour. Les Pokémon du même type que la V-Vague ont un avantage sur les autres.

Météo
(Weather)

La météo dans ce donjon. Elle a des conséquences importantes sur les stats ou la puissance des capacités.

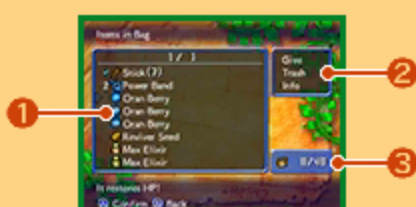
Niveau de
Pokéden
(Paradise Rank)

Votre Niveau de Pokéden actuel.

Niveau suivant
(Next Rank)

Le nombre de Points Pokéden (Paradise Points) nécessaire pour atteindre le Niveau de Pokéden suivant.

Choisissez  « Items » dans le menu pour ouvrir votre inventaire.



1 Inventaire

Un chiffre apparaît près des objets équipés par un membre de votre équipe. Un nombre apparaîtra aussi près des objets pouvant être lancés, pour indiquer combien vous en avez. Si l'objet est enregistré, le symbole  apparaîtra à côté. Appuyez sur  pour arranger votre inventaire par type d'objet.

2 Menu des objets

Choisissez un objet pour faire apparaître un menu. Vous pouvez y choisir de donner l'objet à un membre de l'équipe, le jeter, ou lire des informations sur les effets de l'objet.

Note : Les choix disponibles seront différents selon l'objet et la situation.

3 Nombre d'objets transportés / Nombre maximum pouvant être transportés



Donner un objet

Choisissez « Give » pour faire porter l'objet à un membre de l'équipe. Chaque Pokémon ne peut porter qu'un seul objet, qu'il utilisera ou équipera, par exemple pour augmenter ses stats.



Enregistrer un objet pouvant être lancé

Les pics et les cailloux peuvent être enregistrés pour être lancés plus facilement. Un seul objet peut être enregistré à la fois en choisissant « Register » après avoir sélectionné l'objet. Une fois enregistré, il peut être lancé sur les ennemis en appuyant sur  tout en maintenant  enfoncé.

Note : Les objets ne peuvent être enregistrés que dans un donjon.

Sélectionnez  « Status » depuis le menu pour en savoir plus sur les stats d'un Pokémon et décider de la Tactique qu'il va adopter. Les Pokémon qui bénéficient de l'effet de la V-Vague du jour (p. 16) auront un symbole  en bas à droite de leur portrait.



Consulter les infos Pokémon

Choisissez un Pokémon pour voir les informations qui le concernent, par exemple les capacités qu'il connaît. Vous pouvez changer de page en appuyant sur  ou en déplaçant  vers la gauche ou la droite. Dans un donjon, vous pouvez choisir « Send Home » pour dire à l'un des Pokémon de l'équipe (à part vous et votre partenaire) de retourner à Pokédén.



Infos Pokémon

Type	Le type du Pokémon. Chaque type est favorisé contre certains types, et défavorisé contre d'autres. Le type influe aussi sur la puissance des capacités.
Niveau (Lv.)	Le niveau du Pokémon
PV (HP)	Les PV actuels et maximums du Pokémon.
Points d'expérience (Exp. Points)	Le total des points d'expérience acquis par ce Pokémon.
Pour le prochain niveau (To next level)	Nombre de points d'expérience nécessaires pour gagner un niveau.
Attaque (Attack)	Correspond à la puissance des attaques physiques.
Défense (Defense)	Correspond à la résistance aux attaques physiques.
Attaque Spéciale (Sp. Atk)	Correspond à la puissance des attaques spéciales.
Défense Spéciale (Sp. Def.)	Correspond à la résistance aux attaques spéciales.
Objet (Item)	Indique l'objet que le Pokémon tient.
Tactique (Tactic)	Indique la Tactique de ce Pokémon (n'apparaît pas pour le Pokémon que vous dirigez).



Capacités communes (Team Skills)

Une capacité commune est une attaque qui peut être apprise par toute l'équipe d'un coup. Les capacités communes peuvent être découvertes dans des coffres. Choisissez une capacité commune puis « Select / Deselect » pour l'autoriser ou l'interdire. La capacité commune sélectionnée sera désignée par .



Tactics Meeting

Vous permet de décider comment les membres de votre équipe agiront dans un donjon.

Choisissez  « Moves » dans le menu pour savoir quelles capacités les Pokémon de votre équipe connaissent, et pour autoriser ou interdire l'utilisation de certaines capacités. Vous pouvez aussi utiliser les capacités du Pokémon que vous contrôlez directement depuis ce menu.



Note : Le menu « Moves » ne peut être sélectionné que depuis un donjon.



Réarranger les capacités

Choisissez une capacité et « Move up » ou « Move down » pour changer sa position, ainsi que le bouton associé pour l'utiliser quand vous contrôlez ce Pokémon.



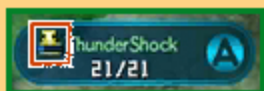
Autoriser ou interdire

Choisissez une capacité d'un membre de votre équipe et choisissez « Select / Deselect » pour lui permettre ou non d'utiliser cette capacité. Celles qui sont autorisées sont désignées par .



Croissance des capacités

Certaines capacités ont une jauge de croissance près de leur nom. Utilisez une capacité fréquemment pour la remplir. Quand elle est remplie, la capacité s'améliorera en puissance, Précision, et PP maximums.



La croissance de chaque capacité est partagée par toute la compagnie. Si un Pokémon améliore une capacité, tous les Pokémon qui connaissent cette capacité en profiteront.

Dans un donjon, vous avez accès aux menus suivants.

Regarder (Look Around)

Utilisez  ou  pour déplacer la caméra et avoir une vue d'ensemble du donjon.

Au sol (Underfoot)

Utilisez cette option pour ramasser ou utiliser un objet à vos pieds. Vous pouvez aussi l'échanger contre un objet de votre inventaire. Cette option vous permet aussi d'utiliser une Case Miracle (Wonder Tile) à vos pieds.

Interrompre (Quick Save)/ Abandonner (Give Up)

Vous pouvez créer une sauvegarde temporaire depuis un donjon et revenir au Menu Principal. En mode Camarades (p. 2), cette option deviendra « Give Up », ce qui vous fera quitter le donjon et revenir à Pokédén.

Autres (Others)

Vous permet de choisir les options suivantes.

Options	Permet de changer le volume et les réglages de l'écran.
Paramètres SpotPass (SpotPass Settings)	Permet de choisir de recevoir ou non des données avec SpotPass (p. 24).
Pokémon pouvant apparaître (Pokémon Who Can Appear)	Montre les Pokémon qui peuvent apparaître à cet étage.
V-Vague (V-Wave)	Vous permet de vérifier l'effet de la V-Vague du jour (p. 16).
Historique des messages (Message Log)	Vous permet de consulter les messages apparus jusqu'à présent.
Statut du donjon (Dungeon Status)	Vous permet de vérifier la météo et le statut du donjon.
Indices sur les donjons (Dungeon Hints)	Vous donne des informations et des indices pour explorer les donjons.
Comment jouer (How to Play)	Vous donne des conseils pour mener votre aventure à bien.
Abandonner (Give Up)	Vous permet d'abandonner cette aventure pour revenir à Pokédén.

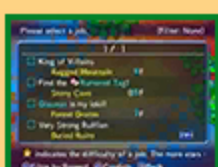
Voici d'autres options qui apparaîtront dans le menu lorsque vous êtes hors d'un donjon.



Liste des missions (Job List)



Vous permet de voir les missions que vous avez décidé de conserver pour plus tard. Vous pouvez aussi choisir d'effacer les missions que vous ne voulez plus conserver.



Note : Les missions avec le symbole  peuvent être accomplies avec des amis via la communication sans fil locale (p. 22).



Changer de mode (Change Modes)



Vous permet d'alterner entre le mode Héros (Hero Mode, où vous contrôlez le personnage principal) et le mode Camarades (Companion Mode, p. 2).



Sans fil local (Local Wireless)



Utilisez la communication sans fil locale (p. 22) pour rendre visite au Pokéden d'un ami, ou inviter un ami dans votre Pokéden.

Note : Cette option ne peut être choisie qu'en mode Camarades.



Matériaux (Materials)



Permet de vérifier les matériaux à votre disposition. Les matériaux sont nécessaires pour défricher du terrain et construire des stands dans Pokéden.



Sauvegarder (Save)



Vous permet d'enregistrer votre progression. Quand vous avez fini de jouer, sauvegardez avant de revenir au Menu Principal.



Autres (Others)



Vous permet de modifier les paramètres du jeu et de consulter des informations. Les éléments disponibles ici sont moins nombreux que lorsque vous êtes dans un donjon.



Jeu à plusieurs (mode multijoueur local)

Ce logiciel permet des parties en multijoueur via la communication sans fil locale. Chaque joueur doit disposer d'un exemplaire du logiciel.

Partage d'informations

Ce logiciel vous permet de partager les surnoms de vos Pokémon et le nom de votre équipe à d'autres personnes via la communication sans fil locale. Veuillez noter ce qui suit lors de l'utilisation de ce logiciel :

- Lorsque vous communiquez avec d'autres personnes, les informations que vous entrez peuvent être vues par plusieurs personnes, alors assurez-vous que vous n'utilisez pas d'informations qui permettraient de vous identifier personnellement.



Équipement nécessaire :

- Une console Nintendo 3DS par joueur;
- Un exemplaire du logiciel par joueur.



Connexion

Lorsque vous êtes à Pokéden en mode Camarades (p. 2), choisissez



« Local Wireless » dans le menu. Pour inviter un ami dans votre Pokéden, choisissez « Call a Friend », et pour rendre visite à un ami, choisissez « Pay a Visit ».

Jouer dans Pokéden.....

Lorsque vous jouez avec un ami via la communication sans fil locale, vous ne pouvez visiter qu'un nombre limité d'endroits dans Pokéden. Certains stands sont également inutilisables.

Explorer un donjon.....

Vous pouvez accepter des missions avec vos amis via le Tableau des Défis



(Challenge Board). La Porte des Missions (Request Gate) s'ouvrira, et vous pourrez vous aventurer ensemble dans le donjon.

Quitter le mode multijoueur.....

Lorsque vous êtes prêt à quitter vos amis, choisissez « Local Wireless », puis « Stop Local Wireless ». Si vous voulez quitter le Pokéden d'un ami, choisissez « Return to Your Paradise ».



Entraide entre joueurs (StreetPass) (人))

Ce logiciel dispose de fonctions d'échange d'informations sur votre équipe avec d'autres joueurs via StreetPass (communication sans fil locale). Vous pouvez aussi les aider, ou vous faire aider, si l'un de vous se fait vaincre dans un donjon.

Note : Pour utiliser cette fonction, chaque joueur doit avoir activé StreetPass pour ce logiciel.

Partage d'informations

Ce logiciel vous permet de partager le nom de votre équipe à d'autres personnes via StreetPass. Veuillez noter ce qui suit lors de l'utilisation de ce logiciel :

- Lorsque vous communiquez avec d'autres personnes, les informations que vous entrez peuvent être vues par plusieurs personnes, alors assurez-vous que vous n'utilisez pas d'informations qui permettraient de vous identifier personnellement.



Activer StreetPass

Regardez la Boîte StreetPass (Passerby Post) dans Pokédén. Vous aurez le choix d'activer ou non StreetPass.



Mettre des Résugraines (Reviver Seeds) dans la Boîte.....

Regardez la Boîte StreetPass et choisissez « Place Reviver Seeds ». Une fois les Résugraines déposées dans la Boîte, vous pourrez ressusciter les joueurs que vous croiserez s'ils ont besoin de votre aide dans un donjon. Ressusciter un joueur consommera une Résugraine. Si vous aidez ainsi les autres joueurs, vous trouverez des récompenses dans votre Boîte StreetPass.



Désactiver StreetPass

Pour désactiver StreetPass pour ce logiciel, sélectionnez **Gestion des données**, puis **Gestion de StreetPass** dans les paramètres de la console. Touchez l'icône du logiciel, puis sélectionnez **Désactiver StreetPass**.

Note : Si vous effacez votre sauvegarde depuis le Menu Principal, vos données StreetPass seront également effacées.

Vous pouvez désactiver StreetPass via la fonction de contrôle parental.

Note : Pour plus de détails, consultez le mode d'emploi de la console.

Ce logiciel est compatible avec le service Nintendo Network.

Le logo Nintendo Network apparaît sur les emballages de logiciels qui exploitent le service Nintendo Network.



● À propos de Nintendo Network

Nintendo Network est le nom du réseau de Nintendo qui permet aux utilisateurs de profiter de jeux et de contenu via Internet. Il donne accès à une grande variété de services qui, par exemple, permettent de jouer à des jeux avec des personnes du monde entier, de télécharger des logiciels et des contenus payants ou encore d'échanger des images et des messages.

Note: Chaque logiciel avec Nintendo Network supporte différentes fonctions. Pour plus d'information sur les autres fonctions Nintendo Network que ce logiciel supporte, veuillez consulter la section sur le contenu téléchargeable (p. 25).

Recevoir des annonces (SpotPass)

Ce logiciel permet de recevoir des annonces automatiques au sujet des nouveaux contenus téléchargeables (p. 25) via une connexion à Internet.

Note : Les données reçues via SpotPass sont sauvegardées sur une carte SD. Il est donc recommandé que vous gardiez une carte SD insérée dans votre console en tout temps.

Note : Avant de pouvoir utiliser SpotPass, vous devez d'abord accepter le contrat d'utilisation des services Nintendo 3DS et configurer une connexion Internet.

Activer SpotPass

Quand vous commencez votre partie, vous pourrez configurer vos paramètres SpotPass. Choisissez « Yes » si vous désirez l'activer. Si vous préférez répondre « No », vous pourrez toujours l'activer plus tard en choisissant « SpotPass Settings » dans le menu « Others ».

Désactiver SpotPass

Vous pouvez choisir d'arrêter de recevoir des données via SpotPass quand vous voulez.

Paramètres.....

Choisissez « SpotPass Settings » dans le menu « Others » pour désactiver SpotPass quand vous voulez.

Note : Pour plus d'informations sur le contrat d'utilisation des services et la connexion à Internet, veuillez consulter le mode d'emploi de la console Nintendo 3DS.



Donjons supplémentaires (Internet)

Ce logiciel permet des parties en ligne via une connexion Internet. Consultez le mode d'emploi Nintendo 3DS pour savoir comment connecter votre console à Internet.

Note : Vous pouvez empêcher les interactions en ligne via la fonction de contrôle parental. Pour plus de détails, consultez le mode d'emploi de la console.

Il est aussi possible de restreindre les achats de contenu téléchargeable via le contrôle parental dans les paramètres de la console Nintendo 3DS.

Note : Veuillez consulter le mode d'emploi Nintendo 3DS pour en savoir davantage sur le contrôle parental.

Achat des donjons supplémentaires

Vous pouvez acheter et télécharger des donjons supplémentaires.

Comment acheter des donjons supplémentaires.....

Dans le Menu Principal, choisissez « DLC », et une liste des donjons disponibles à l'achat apparaîtra. Suivez les indications à l'écran pour acheter le donjon de votre choix.

Précautions à prendre lors de les achats de donjons supplémentaires

- Vous pouvez voir l'historique d'achats de donjons supplémentaires dans le menu Opérations du compte de Nintendo eShop.
- Après l'achat, les donjons supplémentaires ne peuvent pas être retournés, remboursés ou échangés.
- Une fois que vous avez acheté des donjons supplémentaires, vous pouvez les télécharger à nouveau gratuitement, même si vous les effacez.

Note : Vous ne pouvez pas télécharger le logiciel à nouveau si vous sélectionnez l'option Effacer le compte. Pour plus de détails, veuillez consulter le mode d'emploi de Nintendo eShop.

Note : Vous ne pourrez pas les télécharger à nouveau si la distribution du logiciel a été temporairement ou définitivement interrompue. Veuillez en prendre note à l'avance.

- Les donjons supplémentaires que vous achetez sont sauvegardés sur la carte SD.
- Les donjons supplémentaires ne peuvent être utilisés que sur la console qui a été utilisée pour les télécharger. Vous ne pouvez pas insérer la carte SD dans une autre console et y utiliser le contenu. (Si vous utilisez l'utilitaire de transfert de données dans les paramètres de la console, vous pourrez utiliser vos donjons supplémentaires sur la console cible sans problème.)

Approvisionner votre compte

Vous devez avoir le prix d'achat des donjons supplémentaires dans votre compte Nintendo eShop afin de les acheter. Si le solde de votre compte est insuffisant, l'écran suivant s'affichera. Touchez Approvisionner pour approvisionner votre compte.



L'une des cartes suivantes est nécessaire pour approvisionner votre compte :

- carte prépayée Nintendo 3DS;
- carte de crédit.

Note : Si vous le désirez, vous pouvez enregistrer les informations de votre carte de crédit dans la console. Cela vous donnera la possibilité d'approvisionner votre compte simplement en entrant le mot de passe que vous aurez défini lorsque vous avez entré les informations de votre carte de crédit la première fois.

Note : Vous pouvez supprimer les informations de votre carte de crédit en tout temps en accédant à Paramètres/ Autres dans Nintendo eShop.

Choisissez « Discover a Magnagate! » pour utiliser l'appareil photo extérieur et trouver l'entrée d'un donjon : une Magna Porta.

Note : L'option « Discover a Magnagate! » ne sera disponible qu'après avoir atteint un certain point dans le scénario.



Chercher un donjon

Tenez votre console Nintendo 3DS avec vos deux mains et déplacez-la autour de vous jusqu'à trouver une forme circulaire. Alignez ce rond avec le cercle sur l'écran supérieur et, si la forme est reconnue, l'écran clignotera. Appuyez vite sur (A) si cela se produit. Si vous avez réussi, une Magna Porta fera son apparition!



Note : Certains cercles peuvent ne pas être reconnus.

Note : Assurez-vous que vous êtes dans un endroit bien éclairé.

Lorsque vous jouez à ce jeu, il se pourrait que vous ayez à vous déplacer en tenant la console Nintendo 3DS. Avant de commencer à jouer, assurez-vous d'avoir assez d'espace autour de vous et tenez la console fermement à deux mains en jouant. Ne déplacez pas la console avec trop de vigueur car cela pourrait causer des blessures ou endommager le produit ou des objets à proximité.



Entrer dans un donjon

Quand vous aurez trouvé une Magna Porta, vous pourrez entrer dans un donjon. La première fois que vous empruntez la Magna Porta, le Pokémon que vous contrôlerez sera choisi pour vous. Tous les objets que vous trouverez dans ce mode seront envoyés dans votre Boîte Dépôt (Deposit Box) dans votre partie principale.

Note : Choisissez « Erase a Dungeon » pour effacer un des donjons que vous avez trouvés jusque-là.

Choisissez « Wonder Mail » dans le Menu Principal pour accéder à l'écran de code cadeau. Saisissez les 8 caractères du code cadeau et sélectionnez « END ».



Si le code cadeau est correct, vous pourrez recevoir des objets intéressants.

Note : L'option « Wonder Mail » ne sera disponible qu'après avoir atteint un certain point dans le scénario.

Essayez!

Commencez par saisir ce code cadeau :

XN83N4W6

Obtenir d'autres codes cadeau

Les codes cadeau pour les courriers mystère seront révélés dans différents endroits. Pour plus de détails, consultez souvent le site officiel :

www.pokemon.fr/DonjonMystere

Service à la clientèle de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM

É.-U./Canada :
1-800-255-3700

Amérique latine/Caraïbes :
(001) 425-558-7078

1

Informations importantes

Commencer

2

Introduction au jeu

3

Commencer l'aventure

4

Arrêter de jouer

5

Comment jouer

6

À l'intérieur d'un donjon

Donjons

7

Explorer des donjons

8

L'écran dans un donjon

9

Plan du donjon

10

Combattre les ennemis

11

Cases, pièges et objets

12

Écran de jeu hors donjons

13

Le Village Relais

14

Pokéden

15

Missions

Le menu

16

L'écran de menu

17

Objets

18

Statuts

19

Capacités

20

Autres menus dans les donjons

21

Autres menus hors donjons

Communication sans fil locale

22

Mode multijoueur local sans fil

23

StreetPass

24

SpotPass

25

Contenu téléchargeable

Autres

26

Recherche de Magna Porta

27

Courrier mystère

Dépannage

28

Information de soutien